



GUÍA DEL USUARIO DE *ISLAS INCREÍBLES*

Resumen de *Islas Increíbles*

TABLA DE CONTENIDOS

Ingresando al Juego	3
Estructura de la Isla	4
Puerto de Aventuras	5
Isla Esperanza	6
Bahía Exploradores.....	7
Barra de Herramientas	8
Misiones.....	9
Desafíos.....	10

INGRESANDO AL JUEGO

Los jugadores ingresan a *Islas Increíbles* haciendo clic en el botón "Juega Ahora" en el extremo superior derecho de la página principal de *Islas Increíbles*.



En la página "Inicio del Jugador", los jugadores ingresan su nombre de usuario asignado y la contraseña. Luego hacen clic en el botón "Ingresar"

A screenshot of the 'Inicio del jugador' (Player Login) page. The header features the 'Islas Increíbles - Un Club de Aventuras' logo. Below the header, the title 'Inicio del jugador' is displayed. The main content area has a blue background with the text 'Introduzca nombre de usuario y contraseña para empezar a jugar!'. Below this text are two input fields: 'Nombre de Usuario' and 'Contraseña'. There is a checkbox labeled 'Recuérdame'. At the bottom left is an orange button with the text 'Ingresar' and a right-pointing arrow icon. On the right side of the page is a large, colorful illustration of a tropical island with a lighthouse, a boat, and a small plane.

ESTRUCTURA DE LA ISLA

Todas las actividades se desarrollan en tres islas; cada una repleta de oportunidades para involucrarse en un mundo altamente interactivo y estimulante.



En el **Puerto de Aventuras** los jugadores pueden involucrarse con actividades de la comunidad en la Iglesia, el Parque, el Área del Club, el Lago y la Granja. Los jugadores también pueden ingresar a sus hogares personalizados y visitar las casas de sus compañeros de equipo a través de la Estación de Trenes.

La **Isla Esperanza** es donde los jugadores interaccionan con las Historias de Dios. Esta isla tiene tres niveles. El primer nivel guía a los jugadores a través de la meta-narrativa de la Biblia, desde la Creación hasta un Cielo y una Tierra Nueva. El segundo nivel los guía a través de las historias bíblicas del Antiguo Testamento. El tercer nivel los guía a través de la vida de Jesús.

En la **Bahía Exploradores** los jugadores reciben beneficios educacionales por medio de actividades creativas diseñadas para mejorar en matemáticas, la lectura, las ciencias, el arte y el pensamiento crítico. Los jugadores también se involucran en actividades para aprender más acerca de Dios y sobre cómo Él cuida de nosotros.

PUERTO DE AVENTURAS



La **Iglesia** enseña la importancia de trabajar juntos en unidad y de comprometerse con la Palabra de Dios..

En el **Área del Club**, los jugadores pueden ingresar a: la Casa Club, a la Tienda del Club, al Cuestionario Sin Tiempo y a la Tabla de Posiciones.

En el **Lago**, la **Granja** y el **Parque**, los jugadores pueden jugar para ganar monedas y puntos de experiencia (PE) que se pueden utilizar para comprar artículos en la Tienda del Club, para sus personajes y sus casas del Puerto de Aventuras. También, pueden utilizar las monedas y los PE para avanzar niveles en el juego, hacer donaciones a la iglesia de la Isla, o para comprar certificados de regalo que se pueden cambiar por premios del mundo real.

En la **Estación de Trenes**, los jugadores pueden ingresar a sus casas personalizadas en el Puerto de Aventuras y a las casas de sus compañeros de equipo.

ISLA ESPERANZA



Cada historia bíblica está custodiada por un animal. Los jugadores necesitan herramientas, que están en sus mochilas, para tener acceso las historias. Una vez que los jugadores alinean correctamente el animal con la herramienta, se abre la historia bíblica.

Los jugadores pueden leer la historia o alguien puede narrárselas, si es que aún no pueden leer. Al terminar la historia, deben completar un cuestionario para poder recibir una nueva herramienta para sus mochilas.

Los jugadores podrán ver las historias y los cuestionarios que han completado en el Mapa viajero de la Biblia.

BAHÍA EXPLORADORES



Al llegar a la Bahía Exploradores, los participantes tienen acceso al Juego de Aventuras, cuyo desafío es ayudar a la Capitana Katy a encontrar a su abuelo, resolviendo enigmas a través de juegos y actividades. De este modo podrán desbloquear o abrir lugares alrededor de la isla. ¡Éstas son sólo algunas de las aventuras que están esperando a los viajeros en la Bahía Exploradores!

Mira películas breves, juega y crea obras artísticas en el Museo en la **Plaza de la Isla**.

Los juegos de la **Ciudad Dorada** están relacionados con la educación cristiana y el desarrollo de habilidades literarias.

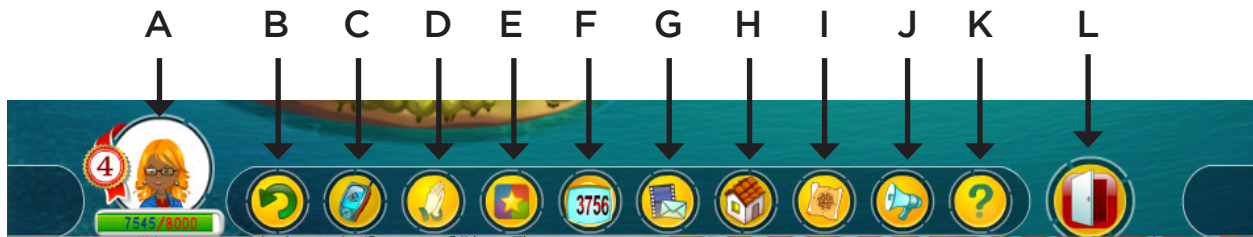
Juega para ganar monedas en el **Tarsis**.

Perfecciona habilidades en ciencias y en lectura, con los juegos en el **Refugio Verde** y en la **Casa Acorazonada**.

Desarrolla tus habilidades en matemáticas, en **Ciudad Kapa**, y mejora aún más tus habilidades en ciencias, en el **Parque de las Ciencias**.

BARRA DE HERRAMIENTAS

La Barra de Herramientas, de *Islas Increíbles* está localizada en la parte inferior de la mayoría de las pantallas a lo largo de las tres islas.



- A. **Mi Personaje**, indica el nivel actual del jugador y su puntaje total. Los jugadores pueden hacer clic en este ícono para personalizar su personaje.
- B. **Atrás**, es una herramienta de navegación que permite que el jugador regrese a la pantalla anterior.
- C. **Mi Linko**, permite a los jugadores comunicarse entre ellos, utilizando plantillas de mensajes predeterminados.
- D. **Haz Una Oración**, permite a los jugadores construir sus propias oraciones, las cuales se enviarán al Muro de Oraciones de la Comunidad en la Iglesia.
- E. **La Tabla de Posiciones**, permite a los jugadores ingresar a sus Misiones, donde pueden ver su progreso individual y el de sus equipos.
- F. **Mi Monedero**, permite a los jugadores llevar un seguimiento de cuántas monedas tienen.
- G. **Mensajero de la Isla**, permite a los niños reproducir mensajes de video enviados por su líder de niños.
- H. **Diseña Tu Casa**, es un botón de navegación que transporta a los jugadores hacia su casa en el Puerto de Aventuras.
- I. **Mapa de las Islas**, permite a los jugadores saltar directamente a cualquier lugar de *Islas Increíbles*.
- J. **Silenciar**, permite a los jugadores silenciar o activar el sonido del juego.
- K. **Ayuda**, convoca al loro un guía muy útil quien brinda consejos y palabras de ánimo.
- L. **Salir**, permite a los jugadores abandonar Islas Increíbles cuando terminen.

MISIONES

El coordinador de *Islas Increíbles* de su iglesia puede administrar las Misiones por medio del Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA), y los jugadores pueden ingresar a sus Misiones por medio de la Tabla de Posiciones, o a través de la Barra de Herramientas de *Islas Increíbles*, o en la Casa del Club en el Área del Club en Puerto Aventuras. También pueden hacerlo desde un teléfono móvil inteligente o Tablet, a través de la Aplicación de la Tabla de Posiciones.



La Tabla de posiciones está dividida en tres secciones: Componentes de la misión (Nuestra misión), Progreso individual (Mi semana) y Progreso del equipo (Progreso de mi equipo). Las estrellas y la barra de progreso color naranja, son una representación visual del avance del jugador o de los integrantes del equipo en los Componentes de la misión. La estrella grande indica que el jugador ha completado toda la misión de la semana.

Para inspirar a los niños a desarrollar una rutina en su devocional diario, los jugadores son motivados a visitar *Islas Increíbles* diariamente y a rehacer cada parte de la Misión para ganar monedas adicionales y puntos de experiencia (PE).

Los componentes de la misión semanal, (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) son:

- A. **Historia Bíblica:** Los jugadores leen o escuchan una de las Historias de Dios y completan un cuestionario para demostrar su comprensión de la historia.
- B. **Versículo Bíblico:** Los jugadores completan un rompecabezas para practicar un versículo, luego aprueban un cuestionario y ganan monedas y puntos de experiencias (PE) por memorizarlo.
- C. **Donación:** Utilizando las monedas ganadas en los juegos y en las Misiones, los jugadores ponen monedas en una caja de donaciones para darlas a su Iglesia de *Islas Increíbles*.
- D. **Oración:** los jugadores hacen oraciones personales utilizando opciones predeterminadas, basadas en el Padre Nuestro y publicándolas en el Muro de Oración de la Comunidad.

DESAFÍOS

Estas actividades sin conexión a Internet pueden asignarse para ayudar a niños y niñas a aplicar en el mundo real algo de lo que han aprendido mientras están conectados a internet.

Una vez que el niño haya completado su Desafío sin conexión a Internet, puede volver a su Tabla de posiciones en línea y hacer clic en el botón que dice "¡Logré el Desafío!" ¡y recibirá su premio! El niño recibirá un premio por los Desafíos cada vez que alguien de su equipo completa el suyo.

